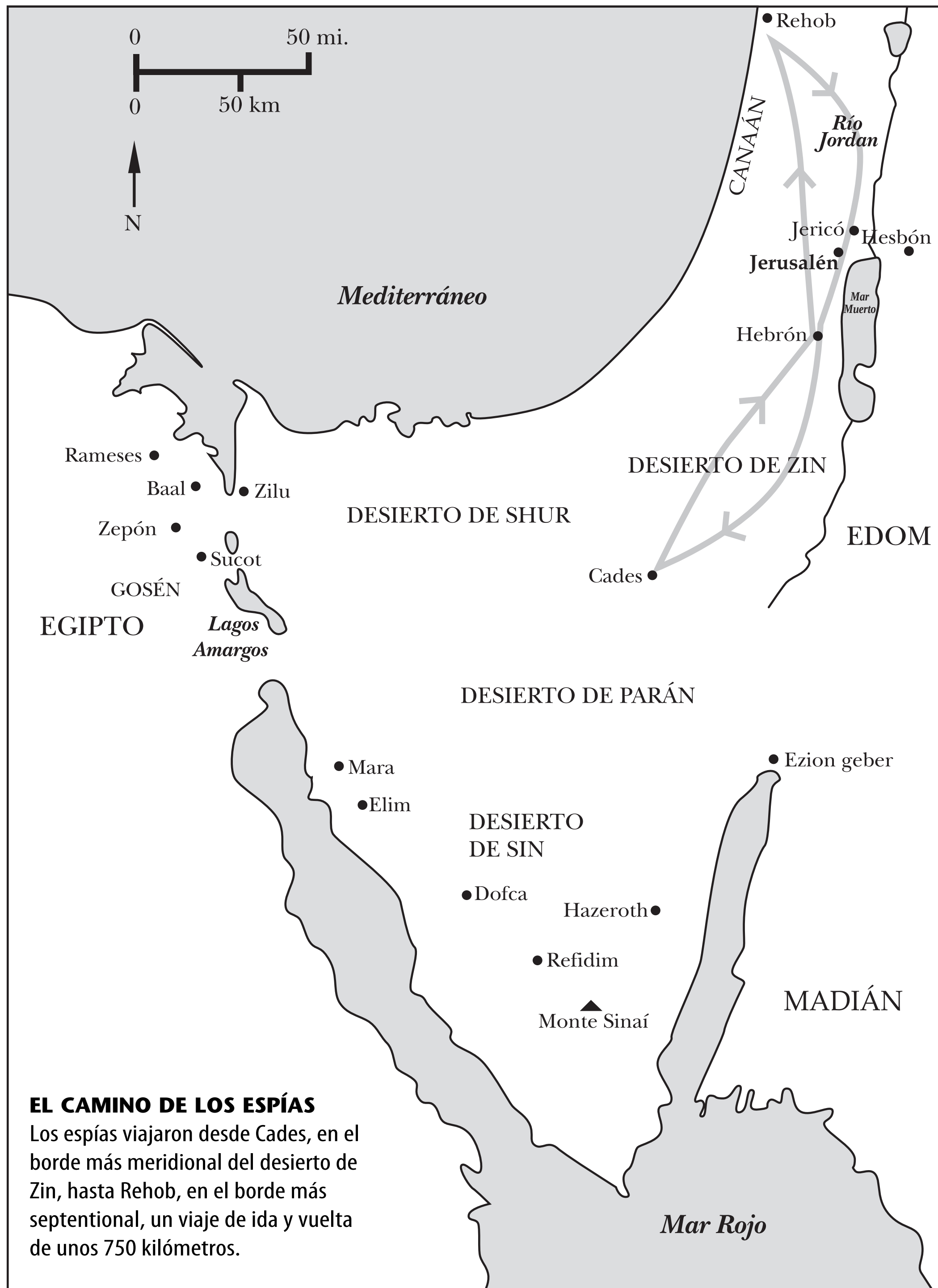
MAPA BÍBLICO
Lección nº 1 - "Experimentando la historia"

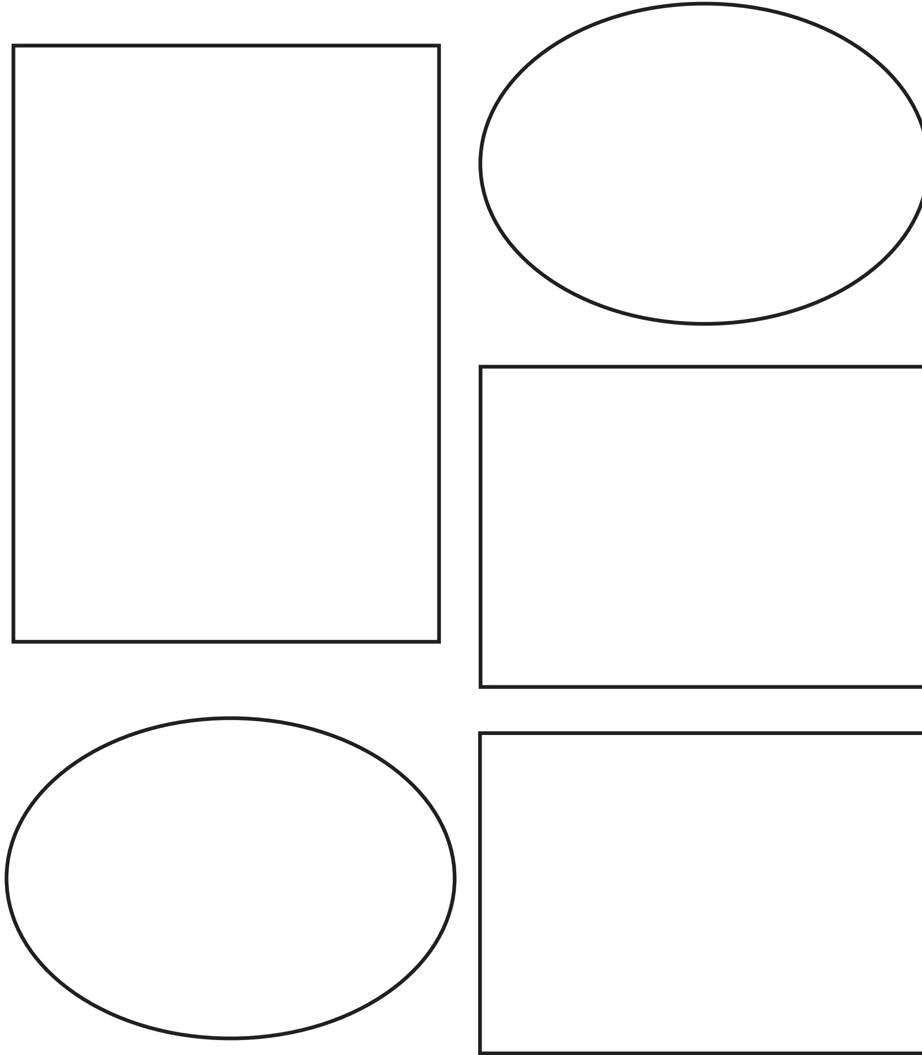


EL CAMINO DE LOS ESPÍAS
Los espías viajaron desde Cades, en el borde más meridional del desierto de Zin, hasta Rehob, en el borde más septentional, un viaje de ida y vuelta de unos 750 kilómetros.

(Adaptado de *Life Application Bible,* Notes and Bible Helps [Wheaton, Illinois: Tyndale House, 1991], p. 236.)

FOTOGRAFÍAS FAMILIARES
Lección nº 5 - Actividad preliminar A

1. Dibuja en los espacios a los miembros de tu familia. Si te falta tiempo, dibuja solamente el perfil y escribe el nombre de la persona.



2. Si hay fotografías de familia en la sala, adivina a qué familias pertenecen; escribe los números de las fotos y los nombres de las familias en la parte de atrás de esta hoja.

ESCENAS DE FAMILIAS
Lección nº 5 - "Experimentando la historia"

Instrucciones para el director: Haga suficientes copias para entregar a cada grupo un juego de instrucciones. Entréguelas al jefe de familia de cada grupo.

Juan 7:3 al 5. En este versículo los hermanos de Jesús le están diciendo lo que debe hacer. Elena de White nos dice que desde su infancia los hermanos de Jesús no comprendieron su misión y trataban de decirle lo que debía hacer. Representen a Jesús cuando era niño con sus hermanos molestándolo y dándole órdenes.

Lucas 10:38 al 41. Elena de White nos dice en *El Deseado de todas las gentes*, p. 511, que Jesús tenía por costumbre descansar en el hogar de Lázaro cuando pasaba por Betania. Representen a Jesús sintiéndose bienvenido y descansando en el hogar de Marta. María se sienta y le hace preguntas. muestren el tono en la voz de Jesús cuando dijo: "¡Marta, Marta!, afanada y turbada estás con muchas cosas".

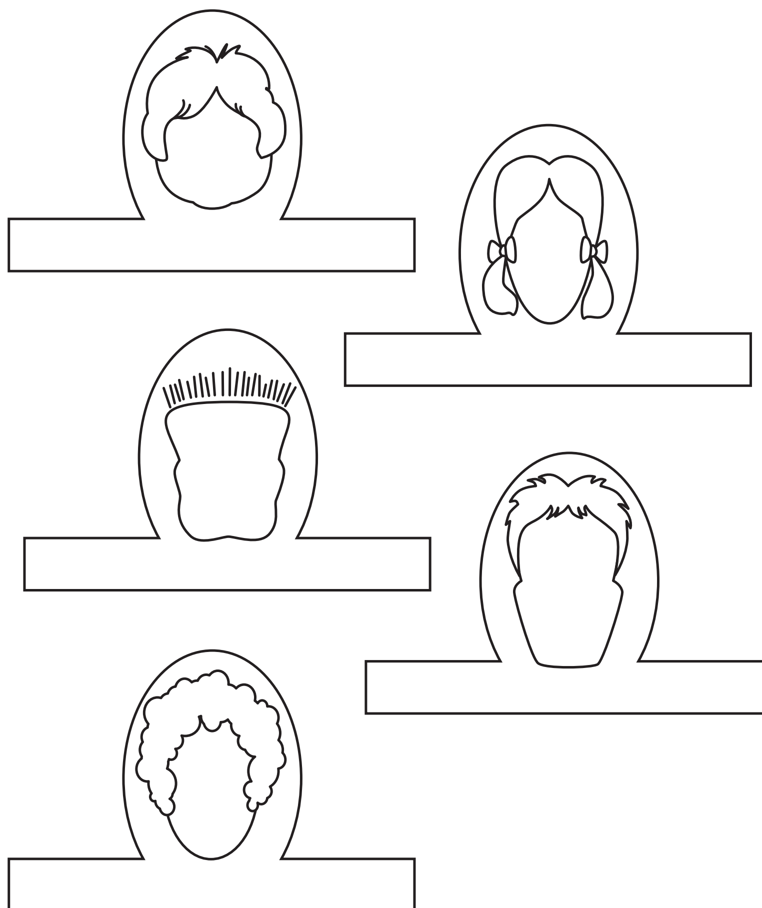
Mateo 12:46 al 50. Representen a alguien diciéndole a Jesús que su familia está afuera; destaquen que todos los que creen en él son su familia también.

Juan 11:1 al 3. Ilustren los sentimientos de las hermanas de Lázaro cuando lo estaban cuidando y escriban una carta a Jesús; muestren el amor y la comprensión que Jesús disfrutó con esta familia.

INDICADOR DE TENSIÓN
Lección nº 9 - Actividad preliminar B

	NO ESTOY MOLESTO.	¡ESTOY MOLESTO!	¡NO VALE LA PENA VIVIR!
1. Mi familia se mudará a otro estado (provincia o país).	❑	❑	❑
2. Necesito usar espejuelos.	❑	❑	❑
3. Mi padre volverá a casarse.	❑	❑	❑
4. El profesor nos sorprendió con un examen no anunciado.	❑	❑	❑
5. Mi abuelo está muy enfermo y ha sido hospitalizado.	❑	❑	❑
6. Mamá ha comenzado a trabajar tiempo completo.	❑	❑	❑
7. He ingresado a una nueva escuela.	❑	❑	❑
8. Un vehículo atropelló a mi perro.	❑	❑	❑
9. Mi mejor amigo no quiere hablarme.	❑	❑	❑
10. Perdí el dinero que papá me dio hoy.	❑	❑	❑

DISEÑOS DE MARIONETAS PARA LOS DEDOS
Lección nº 9 - "Aplicando la lección"



TARJETAS DE ROL
Lección nº 10 - Actividad preliminar B

TARJETA DE TU PAPEL: Necesitas ganar este juego. No hay reglas para ti, fuera de que tienes que ganar. Puedes engañar, mentir o hacer cualquier otra cosa necesaria para ganar. Eso es lo único importante. ¡PERO NO DIGAS A NADIE CUÁL ES TU PAPEL!

TARJETA DE TU PAPEL: Necesitas ganar este juego. No hay reglas para ti, fuera de que tienes que ganar. Puedes engañar, mentir o hacer cualquier otra cosa necesaria para ganar. Eso es lo único importante. ¡PERO NO DIGAS A NADIE CUÁL ES TU PAPEL!

TARJETA DE TU PAPEL: Necesitas ganar este juego. No hay reglas para ti, fuera de que tienes que ganar. Puedes engañar, mentir o hacer cualquier otra cosa necesaria para ganar. Eso es lo único importante. ¡PERO NO DIGAS A NADIE CUÁL ES TU PAPEL!

TARJETA DE TU PAPEL: Necesitas ganar este juego. No hay reglas para ti, fuera de que tienes que ganar. Puedes engañar, mentir o hacer cualquier otra cosa necesaria para ganar. Eso es lo único importante. ¡PERO NO DIGAS A NADIE CUÁL ES TU PAPEL!

TARJETA DE TU PAPEL: Necesitas ganar este juego. No hay reglas para ti, fuera de que tienes que ganar. Puedes engañar, mentir o hacer cualquier otra cosa necesaria para ganar. Eso es lo único importante. ¡PERO NO DIGAS A NADIE CUÁL ES TU PAPEL!

TARJETA DE TU PAPEL: Necesitas ganar este juego. No hay reglas para ti, fuera de que tienes que ganar. Puedes engañar, mentir o hacer cualquier otra cosa necesaria para ganar. Eso es lo único importante. ¡PERO NO DIGAS A NADIE CUÁL ES TU PAPEL!

TARJETA DE TU PAPEL: Necesitas ganar este juego. No hay reglas para ti, fuera de que tienes que ganar. Puedes engañar, mentir o hacer cualquier otra cosa necesaria para ganar. Eso es lo único importante. ¡PERO NO DIGAS A NADIE CUÁL ES TU PAPEL!

TARJETA DE TU PAPEL: Necesitas ganar este juego. No hay reglas para ti, fuera de que tienes que ganar. Puedes engañar, mentir o hacer cualquier otra cosa necesaria para ganar. Eso es lo único importante. ¡PERO NO DIGAS A NADIE CUÁL ES TU PAPEL!

¿ME AMAS?

Lección nº 12 - "Aplicando la lección"

Lee Rut 2:8, 9 y 13 al 16, y repasa 2 Samuel 11:2 al 5. Depués, en cada una de las declaraciones que siguen, indica si estás de acuerdo con ella o si no lo estás, y explica tu respuesta a tu compañero.

	Acuerdo	Desacuerdo
1. Booz trató con respeto a Rut.	❍	❍
2. David trató con respeto a Betsabé.	❍	❍
3. David se acostó con Betsabé para demostrar que la amaba.	❍	❍
4. Booz amaba a Rut.	❍	❍
5. Booz se estaba preocupando de sí mismo cuando ayudó a Rut.	❍	❍
6. David se preocupaba de lo que era lo mejor para Betsabé.	❍	❍
7. Betsabé tuvo la culpa de que David quisiera acostarse con ella.	❍	❍
8. Betsabé pudo haber dicho que no a David.	❍	❍

Comenta lo que sigue con tus compañeros:

- ¿Cuál es la diferencia en la forma en que actuaron Booz y Rut, y en que actuaron David y Betsabé?
- ¿Crees que acostarse con Betsabé compensaba todas las dificultades que eso causó a David? ¿Por qué sí o por qué no?
- Si pudieras escribir una carta a Betsabé y a David para que la leyeran antes de juntarse, ¿qué les dirías?

(Adatado de *Smart Choices for PreTeen Kids* [Loveland, Colorado: Group Publishing, 1998], p. 80.)